Plan de cours



Numéro du cours	Pondération	Unités
420-134-LI	**1-3-2**	**2,00**

A26

Titre du cours

Interface Web

Département

Informatique

Cégep Limoilou

Campus de Québec

Programme

420.B0

Techniques de l'informatique

Enseignant

Patrick Dubois
Local Q3523
patrick.dubois@cegeplimoilou.ca
Patrick Duhaime
Local Q3519
patrick.duhaime@cegeplimoilou.ca

Table des matières

Modalités du cours 3
Présentation du cours 4
Place et rôle du cours dans le programme 4
Objectif terminal du cours 5
Organisation du cours 6
Apprentissages-clés 6
Organisation du cours et méthodes pédagogiques 8
Calendrier des activités 9
Modalités d'évaluation des apprentissages 10
Évaluation formative des apprentissages 10
Évaluation sommative des apprentissages 11
Point important concernant les examens 11
Double condition de réussite 11
Évaluation de l'expression et de la communication en français 11
Seuil de réussite du cours 12
Modalités de reprise d'une évaluation sommative 12
Matériel obligatoire 13
Cours à distance (situation exceptionnelle) 13
Disponibilités 14
Médiagraphie 14
Code de vie 15
Modalités départementales d'évaluation des apprentissages 16
Alternance Travail Études (ATE) 17

Modalités du cours

Le cours sera offert	En présence
Quels sont les applications ou logiciels à installer et à utiliser pour réaliser les activités prévues dans le cours ?	Logiciels à installer : • Teams • Office 365 • Citrix • Webstrom • FileZila • FastStone • Notepad++
À quel endroit seront partagées les consignes pour les travaux et les évaluations?	**LÉA**
Comment et quand rejoindre l'enseignant ?	**M'écrire…** Communiquez avec moi en utilisant **Teams** et en indiquant votre cours et groupe Vous pouvez utiliser les **MIO** aussi, mais je suis moins assidu… **Me voir en personne…** Mes **disponibilités** sont à jour à la porte de mon bureau ou et dans le document de la **Planification des rencontres** du cours.

Veuillez utiliser les liens suivants afin d'accéder aux présentations et aux procédures concernant l'utilisation de chacun des outils

Compte utilisateur du cégep	Installer Zoom	Citrix : Accès aux laboratoires informatiques du cégep et accès aux machines virtuelles
Office 365	Installer Teams	Liste complète des procédures
Guide de l'étudiant	Boîte à outils pour bien réussir	Antidote Web

Présentation du cours

Place et rôle du cours dans le programme

Le cours ***420-134-LI - Interface Web*** situé en première session, est commun aux deux profils (Développement d'applications et Gestion de réseaux). Il vise à vous initier à la modélisation et la programmation d'interfaces web dans un environnement de développement. Ce cours est totalement indépendant des autres cours de la première session, mais permet d'acquérir les bases d'interfaces qui serviront tout au long de la formation en Techniques de l'informatique.

Les notions fondamentales liées à l'utilisation du langage de balisage (ex : HTML) et de bonnes pratiques de mise en forme (ex : CSS orienté objet) seront abordées dans le cadre de ce cours. De plus, un environnement de développement sera utilisé dans une partie du cours afin de vous permettre d'acquérir des notions de prototypage (ex : wireframe, axure).

Le cours se donne parallèlement aux cours suivants :

- ***420-126-LI – Programmation orientée objet I :*** Permet d'acquérir les premières notions de programmation dans un environnement de développement intégré ;
- ***420-104-LI – Analyse de la profession*** **:** Permet d'avoir une vue d'ensemble des professions de l'informatique et de développer des compétences associées aux logiciels de bureautique ;
- ***420-105-LI – Système d'exploitation*** **:** Permet de se familiariser au fonctionnement d'un ordinateur et aux systèmes d'exploitation Windows et Linux.

La compétence associée à ce cours est la *00Q6 – Exploiter les principes de la programmation orientée objet*, plus précisément l'élément de compétence 4 qui est associé à la création d'interfaces graphiques :

- Choix approprié des éléments graphiques pour l'affichage et la saisie ;
- Positionnement correct des éléments graphiques ;
- Paramétrage correct des éléments graphiques.

Étant donné que le cours est situé en première session, les interfaces seront montrées sans qu'il y ait de lien avec le langage appris en ***420-126-LI – Programmation orientée objet I***. Toutefois, un lien sera fait dès la deuxième session en ***420-266-LI – Programmation orientée objet II*** avec des outils d'interfaces. Les notions plus avancées concernant les sites web avec notions élémentaires client-serveur (ex : Javascript, PHP Objet) seront abordées en session 3 dans le cadre du cours ***420-355-LI – Programmation Web***.

Objectif terminal du cours

À la fin du cours, vous serez en mesure de planifier l'organisation globale d'une interface simple et de la programmer à l'aide de langages de balisage et de feuilles de style. Les interfaces ainsi produites devront être programmées en respectant les normes et standards établis, entre autres au niveau programmation, de la présentation générale et de la qualité du français. Le travail devra également être documenté en respectant les normes proposées.

L'atteinte de cet objectif implique que vous savez :

- Appliquer les principes de programmation d'une interface à l'aide d'un langage de balisage ;
- Développer des interfaces fonctionnelles ;
- Uniformiser l'aspect de son site en évitant les duplications de code.

Vous devrez être capable de planifier l'organisation globale d'un site web statique et de le programmer à l'aide de langages de balisage et/ou de scripts. Les interfaces ainsi produites devront être globalement fonctionnelles. Elles devront également être bien formées, le cas échéant, et répondre majoritairement aux critères de validité en ce qui concerne le respect des normes et standards. Vous devrez également documenter minimalement votre travail en respectant les normes proposées.

Vous utiliserez correctement les outils appropriés web et vous produirez des interfaces web comportant des animations simples. Vous pourrez utiliser un cadriciel ou framework populaire (exemple BootStrap) pour réaliser vos interfaces web.

Organisation du cours

Apprentissages-clés

Capacités essentielles à développer ou à maîtriser	Savoir-penser nécessaires	Savoir-agir nécessaires	Savoir-devenir nécessaires
Capacité 1 : Modéliser des interfaces web	Établir des liens entre les différents types de site web ; Identifier les éléments à intégrer aux interfaces afin de répondre aux normes et standards ; Reconnaître les éléments d'interfaces disponibles dans les normes et standards reconnus (ex : html5, css3) ; Expliquer la notion d'interface web ; Expliquer et déterminer l'enchevêtrement des composants (fenêtres, onglets, conteneurs, contrôles) ; Représenter les pages d'une application web.	Planifier la conception d'interfaces web répondant aux normes et standards établis (ex : accessibilité, couleurs, polices) ; Organiser la hiérarchie visuelle, la navigation et la cohérence des interfaces web ; Choisir des éléments d'interfaces respectant les bonnes pratiques.	Développer de saines habitudes de travail en s'entraînant régulièrement et en exploitant l'éventail des ressources disponibles (documentation, références, Internet, enseignant, etc.) ; Faire preuve de persévérance face aux apprentissages à intégrer et aux problèmes à résoudre ; Développer l'autonomie et le sens des responsabilités face au travail accompli.
Capacité 2 : Programmer des interfaces web	Établir le comportement de l'interface sur différents médias (accessibilité) ; Connaître correctement les outils nécessaires pour réaliser une interface web ; Concevoir des interfaces web réactives (qui s'adaptent automatiquement aux différents médias) Connaître les bonnes pratiques de programmation (documentation, séparation structure/contenant) Connaître les problèmes d'affichage de l'interface (ex. avec des outils développement de Google).	Concevoir des interfaces web réactives (qui s'adaptent automatiquement aux différents médias) ; Programmer des interfaces web avec des liens et des menus (navigation) ; Corriger les problèmes d'affichage de l'interface ; Produire des fichiers valides et bien formatés ; ~~Utiliser les propriétés des CSS objets ;~~ Documenter le code produit ; Respecter les bonnes pratiques de programmation.	

Capacité 3 : Utiliser un environnement de développement pour créer des interfaces web	S'approprier le concept et les opérations de prototypage ; Établir les liens entre les fichiers de contenu et les fichiers de formatage.	Formater correctement les pages web en utilisant des fichiers (exemple : CSS) ; Animer des interfaces web à l'aide des fichiers de formatage ; Concevoir des interfaces web ; Utiliser un un cadriciel ou framework (ex : CSS, HTML, Bootstrap).	

Organisation du cours et méthodes pédagogiques

Ce cours vous permettra de modéliser et programmer des interfaces web statiques à l'aide de langages de balisages.

Pour ce faire, des exemples de code vous seront fournis et vous serez invités à approfondir vos connaissances à travers des notes de cours, des tutoriels, des exercices, des travaux pratiques et des examens. Vous apprendrez à choisir les différents types de balises, à formater correctement du texte, à faire des tableaux, à utiliser des feuilles de styles, à insérer des images et de l'audio.

Vous apprendrez également à animer des interfaces Web en utilisant les fichiers de formatage. Cependant, puisque ce cours ne doit pas aborder le langage JavaScript, si des animations demandent des scripts particuliers pour être réalisées, ils devront être fournis par l'enseignant.

Les dernières semaines seront consacrées à consolider les apprentissages en utilisant un environnement de développement pour créer des interfaces Web (exemple : Bootstrap).

Le cours évoluera pour intégrer tous les éléments du cours avec une progression favorisant un apprentissage en profondeur. Il débutera avec une introduction aux notions de balises, la planification du développement des interfaces (dessin, couleurs, polices, liens, etc.), la création de pages statiques, l'ajout de menus, de feuilles de style avec notions de base d'objets et finalement introduira des outils de développement.

Au niveau du déroulement de l'apprentissage, les deux dernières semaines de la session seront consacrées à des évaluations formatives et/ou sommatives et à la révision de la matière. Aucun nouveau concept ne sera présenté au cours de ces semaines.

Calendrier des activités

Semaine	Théorie	Formatifs	Travaux Pratiques
1-2	Présentation du plan de cours Introduction au langage balisé XML Définir la structure et les règles d'un document XML avec XSD Présentation de l'environnement de programmation **WebStorm**	Devoir 1 - Installer les outils de développement Formatif 1 – XML - XSD	Aucun
2-3	HTML (Éléments, balises, structure, commentaires, balises de base, titres, listes)	Formatif 2 – Introduction à l'environnement et au langage HTML	Aucun
3	HTML – attributs, hyperliens (page, site, ancre, courriel, fichier), images, fichiers audios et vidéo	Formatif 3 – HTML suite	Aucun
4	HTML – Les tableaux	Formatif 4 – tableaux HTML	**TP1 (12%)** (XML-XSD, HTML, CSS de base)
5	CSS (Intro, avantages, syntaxe, class, id, commentaires, sélecteurs) CSS - Propriétés (alignement, polices, taille, etc.)	Formatif 5 – CSS	TP1
6	CSS - couleurs, images, fond, bordures et ombres, apparences dynamiques, listes CSS : Héritage, block et inline, sélecteurs, pseudo classes et pseudo éléments, image de fond		Dépôt TP1
7	Modèle des boites, padding, marging Positionnement standard CSS	Formatif 6 - CSS sélecteurs avancés	
8	Alignement et affichage Révision pour l'examen	Formatif 7 - CSS positionnement	**TP2 (13%)** (CSS positionnement)
9	**Examen 1 (27%)**		
10	RWD (Responsive web design)	Formatif 8 – RWD - Web Design	Dépôt TP2
10-14	Bootstrap	Formatif 9 – BootStrap	**TP3 (15%)** Récapitulatif
15	**Examen 2 (28%)**		Dépôt TP3

Cet échéancier est donné à titre indicatif. L'enseignant peut modifier l'ordre de présentation et les délais prévus pour chaque activité. Si un événement quelconque empêche la tenue d'un examen, celui-ci est automatiquement remis au cours suivant.

Modalités d'évaluation des apprentissages

L'évaluation formative sera utilisée régulièrement dans ce cours afin de valider votre niveau de compréhension et d'intégration des divers concepts. L'évaluation formative se fera principalement en classe sous forme de micro-laboratoires. Cette évaluation s'effectuera de façon continue durant les activités d'apprentissage en classe. Elle implique des rétroactions de la part de l'enseignant, votre participation et, la plupart du temps, de vos collègues. Elle doit renseigner sur votre progression, sur votre maîtrise des objets d'apprentissage (les qualités et les lacunes de ses capacités) et sur votre degré d'atteinte (ou de progression vers l'atteinte) de l'objectif.

Des rétroactions individuelles seront réalisées par l'enseignant, de même que des rétroactions adressées au groupe selon le niveau de compréhension général de la classe.

Travaux pratiques (3)	**45%**
~~**Quiz**~~	~~5%~~
Examens	55%
TOTAL	100%

Évaluation formative des apprentissages

La personne étudiante a l'occasion de valider sa compréhension à l'aide d'évaluations formatives variées. **Cette évaluation formative** s'effectue de façon continue durant les activités d'apprentissage en classe et par le biais de tâches spécifiques, à des moments charnières du cours. Elle implique la participation de la personne étudiante. Elle doit renseigner sur sa progression, sur sa maîtrise des objets d'apprentissage (les qualités et les lacunes de ses capacités) et sur son degré d'atteinte (ou de progression vers l'atteinte) de l'objectif.

Évaluation sommative des apprentissages

Une pénalité de 10% par jour de retard sera affectée à la note d'un travail.

Les divers travaux qui sont utilisés pour l'évaluation sommative sont listés dans le tableau ci-après décrivant les éléments évalués dans chacun.

Tableau des capacités versus les activités d'évaluation

Évaluations sommatives	Capacité 1 : Modéliser des interfaces web 35%	Capacité 2 : Programmer des interfaces web 40%	Capacité 3 : Utiliser un environnement de développement pour créer des interfaces web 25%
TP1		X	X
TP2		X	X
Quiz 1		X	X
Examen 1		X	X
TP3	X	X	X
Examen 2	X	X	X

Point important concernant les examens

Tous les examens et évaluations diagnostiques se feront **sans accès à l'internet**.

Le matériel nécessaire permis sera fourni à l'étudiant avec l'examen. Il aura la possibilité de consulter les notes de cours, les exemples faits en classe ses travaux.

Double condition de réussite

Dans la mesure où la démonstration, par la personne étudiante, des capacités associées à ce cours est une condition de réussite du cours, une note cumulative de 60% doit être obtenue lors des évaluations réalisées en contexte contrôlé en classe. Dans le cas où cette exigence n'est pas satisfaite, la note finale maximale pouvant être octroyée pour le cours est de 55%.

Concrètement, dans Léa, cette règle sera mise en œuvre :

Règle pour le calcul de la note finale

- Si la moyenne obtenue pour la catégorie *Examens* n'est pas au moins de 60, la note finale ne pourra dépasser la moyenne obtenue dans cette catégorie.

Évaluation de l'expression et de la communication en français

Dans le cadre de ce cours, **l'évaluation de l'expression écrite du français se fera de manière sommative** pour toute partie écrite destinée à l'utilisateur final. Dans tous les autres contextes, l'évaluation de l'expression écrite et orale du français se fera de manière formative. Toutefois, l'article 6.6 de la PIEA ainsi que les modalités particulières du département d'informatique s'appliquent en tout temps.

Seuil de réussite du cours

Pour réussir le cours, la personne étudiante doit démontrer qu'elle sait au moins :

- Planifier la résolution informatique d'un problème simple sur la base d'une analyse juste des éléments essentiels d'une situation, en identifiant les traitements nécessaires et en déterminant des propriétés fondamentales des résultats visés ;
- Réaliser correctement et efficacement toutes les opérations impliquées dans le développement de programmes servant à résoudre des problèmes simples, si elle bénéficie d'une aide légère et sporadique quand elle en fait la demande ;
- Tester, corriger et valider de manière pertinente du code intégrant les principaux éléments étudiés dans le cours, produit par elle-même ou par des tiers ;
- Faire appel à sa compréhension des concepts clés de l'algorithmique et de la programmation orientée objet pour expliquer et pour justifier sommairement mais correctement son processus de travail et les résultats obtenus.

Modalités de reprise d'une évaluation sommative

Si vous êtes absent pour cause de force majeure (maladie, accident, décès d'un proche parent, subpoena, etc.), vous devez en informer la personne enseignante dès que possible, afin de convenir des modalités de reprise de l'évaluation.

Les voyages, vacances, obligations professionnelles et activités de loisir, entre autres, ne constituent pas des cas de force majeure.

L'absence à un cours ne relevant pas d'un cas de force majeure ne peut justifier la remise en retard d'un travail exigé par la personne enseignante.

Matériel obligatoire

Logiciels utilisés

- Environnement de développement : **WebStorm**
  https://www.jetbrains.com/webstorm/download
- Éditeur de texte : **Notepad++**
  https://notepad-plus-plus.org/downloads/

Notes de cours

- Disponible sur LÉA/TEAMS.

Options

- Un support (clé USB) pour enregistrer les documents de notes de cours, vos travaux et exercices. C'est mieux d'enregistrer sur **OneDrive** ou sur le **réseau du cégep (U:)**
- Ordinateur portable : notez que les examens doivent se faire sur les postes de travail en classe.
- **Casque d'écoute et écouteur**, pratique pour discuter avec son enseignant par TEAMS en dehors des heures de cours

Cours à distance (situation exceptionnelle)

Lors de situations exceptionnelles, l'enseignant peut décider de donner son cours à distance selon les modalités décrites ci-dessous. Il devra en prévenir la personne étudiante aussi rapidement que possible. La personne étudiante a alors la possibilité de suivre le cours de la salle de classe prévue ou du lieu de son choix. La coordination du département est prévenue, le cas échéant.

Modalités : L'enseignant prévient les étudiants aussi vite que possible de la situation. Dans ce cas, il créera via la plateforme TEAMS une réunion à laquelle tous les étudiants seront invités. Les étudiants pourront se connecter à celle-ci depuis le lieu de leur choix, si besoin la salle de classe prévue sera disponible à cet effet. A noter que la bibliothèque prête des casques d'écoute avec micro.

Disponibilités

Enseignant : Patrick Dubois

Local : Q3523

Courriel : Communiquez avec moi en utilisant **Teams** et en indiquant votre **cours et groupe**
Vous pouvez utiliser les MIO aussi, mais je suis moins assidu…

Disponibilités : Elles sont à jour à la **porte de mon bureau** ou dans Léa.

Enseignant : Patrick Duhaime

Local : QXXXX

Courriel : Communiquez avec moi en utilisant **Teams** et en indiquant votre **cours et groupe**
Vous pouvez utiliser les MIO aussi, mais je suis moins assidu…

Disponibilités : Elles sont à jour à la **porte de mon bureau** ou dans Léa.

Médiagraphie

Open Class Rooms. (s.d.). *Créez votre site web avec HTML5 et CSS3*.
https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-creer-votre-site-web-avec-html5-et-css3

Pierre Giraud. (s.d.). *Apprendre à coder en HTML et CSS | Cours complet (2020)*.
https://www.pierre-giraud.com/html-css-apprendre-coder-cours

W3schools. (s.d.). *HTML Tutorial*.
https://www.w3schools.com/html

W3schools. (s.d.). *CSS Tutorial*
https://www.w3schools.com/css

Code de vie

Les enseignantes et enseignants du Département d'informatique ont adopté les éléments suivants dans une optique de favoriser la réussite dans les cours.

Présence active

- Nous considérons que la présence active aux cours est essentielle à la réussite scolaire. En ce sens, le département s'attend à ce que vous assistiez à tous les cours et fassiez tous les travaux formatifs demandés par votre enseignant.
- Par présence active, nous entendons plus qu'une simple présence physique aux cours. La présence active comprend également la participation aux activités d'apprentissage (incluant les lectures préalables), la réalisation des travaux et exercices formatifs suggérés, la réalisation des travaux et exercices sommatifs demandés et enfin, l'implication personnelle dans les travaux d'équipes.

Absence

Les enseignants prennent les présences à chacun des cours.

Si vous vous absentez vous avez la responsabilité de :

- Contacter votre enseignant dans les plus brefs délais afin de l'avertir de votre absence et déterminer une méthode de régulation de la situation avec celui-ci (ex : travaux et lectures à faire, etc.);
- Faire un suivi des mesures préconisées auprès de votre enseignant.

Plagiat

- Le plagiat est formellement interdit, sous quelque forme que ce soit.
- Est notamment considéré comme du plagiat le fait de reproduire ou de réutiliser en tout ou en partie du contenu produit par quelqu'un d'autre que soi-même, avec ou sans autorisation, sans en mentionner la source; si la source est un·e autre étudiant·e qui a donné son autorisation, cet·te étudiant·e pourra également être considéré·e coupable de plagiat par complicité.
- La politique du cégep stipule qu'un·e étudiant·e reconnu coupable de plagiat se voit octroyer la note de zéro lors d'un premier acte, puis la mention « échec » au cours lors d'un deuxième acte. Advenant un troisième acte de plagiat, la sanction pourra aller jusqu'au renvoi.
- Ressources, conseils et aide-mémoire :
  https://www.cegeplimoilou.ca/etudiants/carrefour-de-l-information/bibliotheques/guides/presenter-un-travail-ecrit/antiplagiat/

Modalités départementales d'évaluation des apprentissages

En conformité avec la politique institutionnelle d'évaluation des apprentissages (P.I.É.A) version 2021, le département d'informatique apporte les précisions suivantes :

Article 6.6 *L'évaluation de l'expression et de la communication en français*	Les exigences minimales de qualité des écrits produits par l'étudiante ou l'étudiant sont établies selon les aspects et les critères suivants, permettant essentiellement une communication suffisamment claire pour que l'enseignante ou l'enseignant puisse poser un jugement sur la matière faisant l'objet de l'évaluation : • L'organisation et l'expression des idées sont suffisamment logiques et cohérentes pour permettre la compréhension aisée de l'écrit; • La syntaxe et la ponctuation rendent la lecture aisée malgré des faiblesses évidentes ; • Les fautes d'orthographe (d'usage et grammaticale) sont fréquentes, mais ne nuisent pas à la compréhension de l'écrit ; • Le vocabulaire, notamment la terminologie propre au domaine, est sommaire, mais utilisé de manière juste et adéquate. Toute évaluation sommative peut être refusée par l'enseignante ou l'enseignant si elle ne répond pas aux exigences minimales de qualité de la langue exprimées précédemment. L'enseignante ou l'enseignant accorde à l'étudiante ou l'étudiant un délai de reprise de 24 h pour la reformulation du texte, délai dont le début est à la convenance des deux parties.
Article 12.1 *L'évaluation sommative des apprentissages est équivalente*	Lorsqu'un cours est donné par plusieurs enseignants, un comité de cours est formé afin d'établir le plan de cours, la valeur attribuée à chaque objet d'évaluation, les tâches servant à l'évaluation sommative et leur contexte de réalisation et des grilles d'évaluations afin d'assurer une uniformité dans la correction. Ce comité doit se réunir au besoin pendant la session afin de s'assurer de l'uniformité du contenu enseigné et des modalités de correction.
Article 12.3 *La remise en retard d'une réalisation servant à l'évaluation sommative*	À l'exception des cas de force majeure, une remise en retard des travaux entraîne automatiquement une pénalité de 10 % par jour de retard. Une fois qu'une réalisation servant à l'évaluation est corrigée et remise aux étudiants, l'étudiant qui n'a pas encore remis son travail se voit attribuer la note zéro à cette activité d'évaluation.
Article 13.1 *Le réexamen d'un résultat attribué pour une tâche*	L'étudiant qui veut faire une demande de révision de notes partielle doit d'abord s'adresser à son enseignant ou enseignante. S'il est insatisfait du résultat de sa démarche, il s'adresse alors au coordonnateur du département. Celui-ci dirigera un comité formé de l'enseignant concerné et d'un enseignant qui possède les compétences à juger les motifs du litige. Le résultat devra être communiqué à l'étudiant dans les 10 jours ouvrables suivant sa demande.
Article 5.2 *La gestion de l'épreuve synthèse de programme*	L'activité synthèse de programme se déroule, selon la voie de sortie, à l'intérieur du cours « Projet : développement d'applications » ou « Projet : gestion de réseaux ». Durant le déroulement du projet, l'enseignant responsable complète la grille d'évaluation accompagnant la description de l'ASP, telle qu'adoptée en comité de programme. Au terme de chaque étape du projet, chaque participant recevra une trace écrite de son atteinte des standards. Et, dans le cas où ils ne seraient pas atteints, il ou elle pourra alors discuter avec le titulaire des stratégies à mettre en œuvre pour les atteindre

Adopté par le département d'informatique, le 6 juin 2023.

Alternance Travail Études (ATE)

Cégep Limoilou
STAGES ET PLACEMENT

CONDITIONS D'ADHÉSION À L'ALTERNANCE TRAVAIL-ÉTUDES

POUR LES ÉTUDIANTES ET ÉTUDIANTS EN TECHNIQUES DE L'INFORMATIQUE (420.B1 et B2)

(Développement d'applications et Gestion de réseaux)

COHORTE AUTOMNE 2023

(sollicitation à l'automne 2024)

I) ADHÉSION À L'ALTERNANCE TRAVAIL-ÉTUDES

Pour être admissible, vous devez être inscrit au moins à quatre des cinq cours de la troisième session de la formation spécifique de votre programme d'études.

II) ACCÈS AU PREMIER STAGE (*évaluation de l'admissibilité en janvier lors de la 4e session)*

Pour accéder au premier stage, vous devez :

1. avoir réussi neuf des quatorze cours de la formation spécifique des trois premières sessions dont obligatoirement le cours *420-355 Programmation web et 420-266-LI Programmation orientée objet II* pour les étudiants du profil Développement d'applications et le cours *420-305 Serveur I et 420-205-LI Architecture réseau I* pour les étudiants du profil Gestion de réseaux informatiques *;*
2. avoir réussi cinq des neuf cours de la formation générale des trois premières sessions ;
3. être inscrit à / ou avoir déjà réussi au moins trois des quatre cours de la quatrième session de la formation spécifique de votre programme d'études ;
4. avoir acquitté les frais inhérents au premier stage;

III) ACCÈS AU DEUXIÈME STAGE (*évaluation de l'admissibilité en septembre lors de la 5e session)*

Pour accéder au deuxième stage, vous devez :

1. avoir réussi quatorze des dix-huit cours de la formation spécifique des quatre premières sessions ;
2. avoir réussi six cours de la formation générale des quatre premières sessions ;
3. être inscrit à / ou avoir déjà réussi au moins trois cours de la cinquième session de la formation spécifique de votre programme d'études ;
4. avoir réussi le premier stage, c'est-à-dire :
   - □ avoir reçu une appréciation favorable de l'employeur au premier stage ;
   - □ avoir produit les rapports nécessaires à l'encadrement du premier stage ;
5. avoir acquitté en totalité les frais inhérents aux deux stages.

IV) NOMBRE MAXIMAL DE STAGES

Afin de donner la chance au plus grand nombre d'étudiantes et d'étudiants inscrits en *Techniques de l'informatique* de faire un stage, un nombre maximal de trois (3) stages peut être fait par chaque étudiante ou étudiant pendant sa technique. Pour avoir accès à plus de trois (3) stages, l'approbation de l'ATE est requise.